UNIVERSITEIT GENT

VAD

Vlucht naar Avatar: effect- en procesevaluatie

Januari 2017

Wendy Van Lippevelde

Benedicte Deforche

Johan Jongbloet

Nina De Paepe

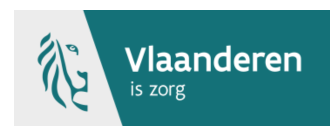
Karen Vanmarcke

Verantwoordelijke uitgever
P. Van Deun, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel









VAD, Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs
Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
T 02 423 03 33 | F 02 423 03 34 | vad@vad.be | www.vad.be



Inhoud

VAD

Figuren en tabellen

VAD

Inleiding

Vlucht naar Avatar: het pakket

Kinderen komen al vroeg in contact met games en ontdekken een ruim aanbod: ze spelen op het internet, op gameconsoles, smartphones of tablets. Gamen is een leuke vrijetijdsbesteding: alleen of samen met vrienden gaan kinderen een speluitdaging aan. Tegelijkertijd leren ze heel wat bij door te gamen: ze leren met de computer werken, versterken hun creativiteit, hun oog-handcoördinatie verbetert, … Games kunnen bovendien in de klas gebruikt worden als educatieve methodiek om kennis en vaardigheden over te brengen.

Wanneer kinderen te veel gamen, kan dit op lange termijn wel negatieve gevolgen hebben: sommigen verwaarlozen school, hobby's, familie en/of persoonlijke hygiëne of vervangen echte vrienden door online vrienden uit de fantasiewereld. Met het pakket 'Vlucht naar Avatar' willen we kinderen al vroeg bewust maken van het belang van het evenwicht tussen gamen en andere activiteiten.

Doelstelling

Vlucht naar Avatar wil de kennis, inzichten en vaardigheden versterken die kinderen nodig hebben om op een verantwoordelijke manier te gamen. De interesse- en belevingswereld staat hierbij centraal.

Doelgroep

Vlucht naar Avatar is uitgewerkt voor leerlingen van de derde graad lager onderwijs. Vanaf de derde graad bezitten kinderen de noodzakelijke cognitieve en sociaal-emotionele vaardigheden om voor- en nadelen van gamen te bevatten en om de invloed ervan op hun dagelijkse leven in te schatten.

Inhoud

Vlucht naar Avatar omvat zes lessen. Het pakket is gebaseerd op activerende werkvormen zoals rollenspellen, hoekenwerk, een digitaal bordspel, … Zo worden kennis en vaardigheden over games (soorten, doelstellingen) en gamen (redenen om te gamen) overgebracht.

Daarnaast verwerven de leerlingen inzicht in de plaats die gamen inneemt in hun vrijetijdsbesteding, en in de noodzaak van afspraken. Elke les heeft een specifieke doelstelling. De opbouw van het materiaal voorziet een initiële focus op het verwerven van basiskennis gedurende de eerste lessen, gaandeweg wordt er verder ingegaan op negatieve motieven om te gamen (o.a. focus op vluchtgedrag), het belang van afspraken te hebben over gamen en de plek die gamen inneemt in de vrije tijd. Door deze werkwijze worden alle leerlingen tot hetzelfde kennisniveau gebracht, waardoor het pakket ook boeiend is voor leerlingen die niet of weinig gamen.

Idealiter doorloopt een klas de volledige lessenreeks. De planning van deze lessenreeks kan vrij ingevuld worden binnen het tijdskader dat hiervoor ter beschikking is. Zo kan de hele lessenreeks over een korte periode gegeven worden, bijvoorbeeld tijdens één projectweek, of kan de lessenreeks verspreid worden over een tijdspanne van bijvoorbeeld ongeveer vijf weken. Als de leerkracht weinig tijd kan investeren, is het mogelijk om een aantal lessen te selecteren uit het pakket. Om een minimaal effect te bekomen wordt aan deze leerkrachten een selectie van lessen voorgesteld, die best standaard gegeven wordt. De overige lessen zijn optioneele, daaruit kan vrij gekozen worden. (Zie lessenoverzicht.)

Lessenoverzicht

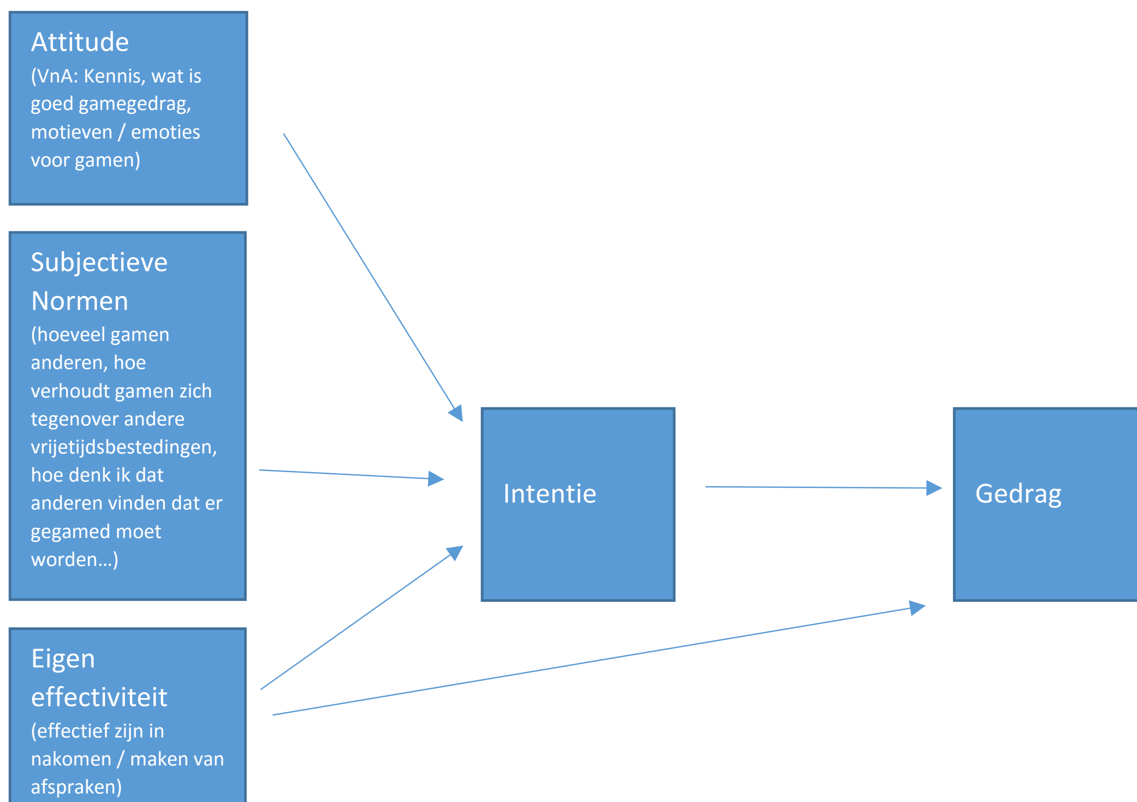
LESSEN	BESCHRIJVING	COMBINATIES
LES 1 Gamen?!? 25 MIN p. 8-16	**Introductie** Na een kort filmpje wordt met enkele prenten op een speelse manier een woordspin opgesteld rond het thema gamen. Leerlingen doen hierbij een beroep op hun voorkennis.	Deze les is optioneel.
LES 2 Krabbels van een onderzoeker 25 MIN + 50 MIN p. 17-19	**Focus op inzicht in het eigen gamegedrag** Als levensechte onderzoekers denken leerlingen na over hun eigen gamegedrag en dat van de klas. Wat zijn de afspraken thuis en wat weten hun ouders over hun gamegedrag?	Deze les kan afzonderlijk gegeven worden Aangeraden combinatie: LES 6
LES 3 Gamen … wie, wat waarom? 100 MIN p. 20-37	**Focus op informatie en kennisoverdracht over gamen** Via hoekenwerk ontdekken de leerlingen de basisinhouden over gamen. Wat zijn de verschillende soorten games, de voor- en nadelen van gamen, redenen om te gamen en de motieven van de game-industrie?	Deze les kan afzonderlijk gegeven worden Aangeraden combinatie: LES 4
LES 4 Vlucht naar Avatar 100 MIN p. 39-70	**Herhaling van informatie en kennisoverdracht over gamen** De verworven kennis uit het hoekenwerk wordt bekrachtigd en herhaald door middel van een digitaal bordspel. Via vragen, doe-opdrachten en tips proberen de leerlingen Lucas te bevrijden die wegvluchtte naar Avatar.	Minimale combinatie: LES 3
LES 5 Waarom vluchten naar Avatar? 25 MIN p. 51-53	**Focus op redenen voor vluchtgedrag, voor- en nadelen van vluchtgedrag** Door middel van een brief die Lucas heeft geschreven, wordt met de leerlingen stilgestaan bij de redenen voor vluchtgedrag en de voor- en nadelen daarvan.	Minimale combinatie: LES 3 en LES 4
LES 6 Je vrije tijd en gamen 50 MIN p. 74-79	**Focus op afspraken en vrijetijdsbesteding** Met een rollenspel krijgen de leerlingen inzicht in het belang van afspraken rond gamen. Door een persoonlijk weekschema op te stellen staan de leerlingen stil bij hun vrijetijdsinvulling en de plaats van gamen hierin. De uitdaging is om dit schema één week toe te passen.	Deze les kan afzonderlijk gegeven worden. Aangeraden combinatie: LES 2

Theoretisch construct: theory of planned behavior

De zes lessen van Vlucht naar Avatar gaan dieper in op bepaalde determinanten van probleemgebruik/ -gedrag die gekend zijn in preventietheorie. Determinanten zijn factoren die invloed hebben op het al dan niet ontwikkelen van problematisch gedrag. Het kunnen eigenschappen zijn van het middel (bijvoorbeeld type games), persoonsgebonden factoren (bijvoorbeeld sociale en emotionele vaardigheden, coping stijl) of contextuele factoren (bijvoorbeeld aanbod alternatieve activiteiten, gemaakte regels en afspraken). Specifiek werkt Vlucht naar Avatar rond volgende determinanten:

- Kennis
- Aanwezigheid / maken van afspraken: welke afspraken zijn goeie afspraken? Wanneer is het te veel? Welke afspraken hebben de andere leerlingen thuis?
- Eigen effectiviteit in het nakomen van die afspraken / belang zien van die afspraken
- Motieven inzien om te gamen: vanuit welke emoties wordt er gegamed. Het herkennen van emoties (emotionele vaardigheden).
- Het nut van gevoelens niet op te kroppen, maar te praten met iemand = relationele vaardigheden.

Schematisch stellen we hieronder het verband tussen deze determinanten en gedrag voor. De determinanten zijn verantwoordelijk voor de intentie van gedrag, wat dan op zijn beurt weer rechtsreeks invloed heeft op het effectieve gedrag. Deze evaluatie beperkt zich tot het meten van verschillen in pre- en posttest tussen interventie- en controlegroep op verschillende determinanten en het gamegedrag zelf. Deze evaluatie onderzoekt niet de samenhang tussen de gemeten concepten.



VAD

Onderzoeksopzet

Doelstellingen

De effecten van Vlucht naar Avatar meten in het 5e en 6e leerjaar in het lager onderwijs.

Of preventie werkt of niet is niet eenvoudig op korte termijn te meten. Vaak manifesteren de effecten van geleverde inspanningen zich op populatieniveau (problematisch gamen). Bovendien is een oorzakelijke band tussen de preventieve interventie en de effecten niet eenvoudig vast te stellen. Daarom worden in de effectevaluatie factoren gemeten die een invloed hebben op het gamegedrag van kinderen. Het gaat hier specifiek om:

- kennis over gamen
- sociale normen over gamen
- communicatie over (verantwoord) gamen
- de eigen effectiviteit in functie van verantwoord gamen

Rekrutering en evaluatiedesign

Het onderzoek is opgebouwd volgens een pre/post meting met controlegroep, waarbij klassen willekeurig werden toegewezen aan controle- of interventiegroep. Dit is het hoogst wetenschappelijk haalbare design uit de medische wetenschappen.

De scholen werden gerekruteerd door een elektronische mailing, gericht aan alle scholen in het lager onderwijs. 27 scholen toonden interesse om mee te doen. Hiervan werden 16 scholen op willekeurige wijze geselecteerd en op willekeurige basis in de interventie- of controlegroep ingedeeld. De 8 scholen van de interventiegroep kregen het interventiepakket met leerlingenbundels Vlucht naar Avatar en achteraf ook nog het educatief pakket ‘Lol zonder alcohol’. De controlescholen kregen ook beide pakketten achteraf aangeboden door de regionale preventiewerker. De 11 scholen die de selectie niet haalden werden bedankt voor hun interesse met het educatief pakket Vlucht naar Avatar.

In totaal namen 16 scholen deel aan dit onderzoek. Van elke school werd gevraagd om met minstens één klas 5de of 6de jaar lager onderwijs deel te nemen. Zo krijgen we een verdeling van 8 klassen in de controlegroep en 8 in de interventiegroep. Deze indeling gebeurde at random. Sommige scholen lieten meerdere klassen deelnemen. In dat geval werden die klassen in dezelfde groep (controle of interventie) ingedeeld. Zo bevinden zich alle klassen van een bepaalde school in dezelfde conditie of groep. Op die manier wordt ‘besmetting’ tegengegaan. Door contact met leerlingen uit een interventieklas zouden leerlingen uit een controleklas anders ook al delen van de interventie kunnen krijgen.

De respondenten werd gevraagd om het volledige lessenpakket te doorlopen, zodat alle leerlingen aan dezelfde dosis blootgesteld werden. De klassen werden ook nauw opgevolgd. Op die manier trachtten we de variatie in implementatie zo klein mogelijk te houden. Door te werken met een kleine respondentengroep werd de steekproef klein gehouden, maar was het praktisch haalbaar om hen van nabij op te volgen.

Tijdsbestek

Het doorlopen van de lessenreeksen verliep met een vast tijdschema. De klassen doorliepen drie lessenreeksen, waarop telkens een telefonische opvolging volgde.

Lessenreeks 1 (145 min) Week: 26 – 30 september 2016

- Les 1: Gamen?! (20 minuten)
- Les 2 (deel 1): Krabbels van een onderzoeker – invullen zelftest + huiswerk geven (25 minuten)
- Les 3: Gamen… wie, wat, waarom? (100 minuten)

Lessenreeks 2 (190 min) Week: 3 - 7 oktober 2016

- Les 2 (deel 2): Krabbels van een onderzoeker – opmaken klasprofiel (50 min)
- Les 4: Vlucht naar Avatar (100 min)
- Les 6 (rollenspel en weekschema): Je vrije tijd en gamen (40 min)

Lessenreeks 3 (35 min) Week: 10 – 14 oktober 2016

- Les 5: Waarom vluchten naar Avatar? (25 min)
- Les 6 (reflectie): Je vrije tijd en gamen - bespreken huiswerkoefening (10 min)

Meetinstrumenten

Voor dit evaluatieonderzoek werden specifieke meetinstrumenten ontwikkeld:

1. Online gestandaardiseerde vragenlijst voor de leerlingen voor pre- en posttest (zie bijlage 1)

Deze vragenlijst werd zowel bij de controle- als interventieklassen in de pre- en postmeting tijdens dezelfde week ingevuld. Daarna volgde telkens een telefonische opvolging door één van de onderzoekers om onregelmatigheden vast te stellen.

2. Gestandaardiseerde checklist voor de leerkracht na elke les (zie bijlage 2)

Deze checklist vulden de leerkrachten van interventieklassen in na elke les. Hiermee werden getrouwheid aan het implementatieplan (=fidelity), de perceptie van de leerkracht over gepastheid voor de doelgroep (=fit) en eigen subjectieve bekwaamheid met het lespakket gemeten. Daarnaast werd ook in functie van herwerking gevraagd wat er goed was aan elke les, wat er minder goed was en welke tips of ideeën ze hebben voor verbetering.

Resultaten

Beschrijving van de steekproef

Bij één controleschool werden verkeerde codes ingegeven bij de pretest (alle 32 leerlingen vulden enkel de schoolcode in), waardoor deze school niet werd meegenomen in de verdere analyses. In twaalf scholen nam telkens één klas van het 5e of 6e leerjaar deel aan de studie, in twee interventiescholen en één controleschool namen twee klassen deel van het 5e en/of 6e leerjaar (interventie: 10 klassen, controle: 8 klassen).

School nummer	Groep	Aantal klassen	5e en/of 6e leerjaar
11	Controle	1	5e leerjaar
12	Controle	1	5e leerjaar
13	Interventie	1	6e leerjaar
14	Interventie	1	5e en 6e leerjaar (in 1 klas)
15	Controle	1	6e leerjaar
16	Interventie	2	5e leerjaar (2x)
17	Interventie	1	6e leerjaar
18	Controle	1	5e leerjaar
19	Controle	2	6e leerjaar
20	Interventie	2	5e leerjaar
21	Controle	1	6e leerjaar
22	Interventie	1	6e leerjaar
23	Interventie	1	6e leerjaar
24	Interventie	1	5e leerjaar
25 (geen data beschikbaar)	Controle	/	/
26	Controle	1	6e leerjaar

In totaal namen 386 leerlingen deel aan de bevraging, waarvan 213 leerlingen in de interventiegroep en 173 leerlingen in de controlegroep. Van 325 van de deelnemende leerlingen (84,1%) kon een match gemaakt worden tussen de premeting en de postmeting (198 leerlingen in de interventiegroep en 127 leerlingen in de controlegroep).

De totale steekproef bestond voor 50,2% uit jongens, de voertaal thuis was bij 83,7% Nederlands, leerlingen waren gemiddeld 10,98±0,72 jaar oud en 76,3 % van de leerlingen woont bij zowel moeder en vader. Wat geslacht betreft, zien we een gelijkaardige verdeling met 5e en 6e jaars op Vlaams niveau,

die voor 49,8% uit meisjes bestaat en 50,2% uit jongens. Ook wat spreiding betreft, hebben we zowel een geografische spreiding over Vlaanderen, als een afwisseling tussen stad en platteland.



Figuur 1: spreiding van de deelnemende scholen.

Zoals weergegeven in Tabel 1 zijn er twee significante verschillen tussen leerlingen uit de controle- en interventiegroep op vlak van demografische kenmerken, namelijk voor geslacht en leeftijd. Het aantal jongens ligt hoger in de controlegroep dan in de interventiegroep. De gemiddelde leeftijd van de leerlingen in de interventiegroep ligt iets lager dan de gemiddelde leeftijd in de controlegroep (bijgevolg werden deze variabelen opgenomen als controlevariabelen bij de analyses).

Tabel 1: Beschrijving demografische kenmerken (n=325)

Variabele	Interventie (n=127)	Controle (n=198)	Statistiek (df)
Geslacht (missing)	(0)	(0)	
Jongen	46,0%	56,7%	**χ² (1) =3,565***
Meisje	54,0%	43,3%	
Moedertaal (missing)	(0)	(0)	
Nederlands	81,8%	86,6%	χ² (1) =1,304
Andere taal	18,2%	13,4%	
	/	/	
Bij moeder en vader	79,3%	71,7%	
Bij moeder	12,6%	11%	
Bij vader	7,6%	4,7%	χ² niet mogelijk gezien opbouw item (valide of missing)
Bij moeder en nieuwe	7,6%	15,7%	
Bij vader en nieuwe	4,0%	11%	
Bij grootouders	2,5%	0,8%	
Andere	1,5%	0,8%	
Leeftijd (missing)			
Leeftijd	10,9±0,7	11,1±0,8	**t (323)=2,863***

P<0,05*

Beschrijving pretest

Alvorens de interventie werd uitgevoerd, werd zowel in de controle- als in de interventiegroep een pretest uitgevoerd. Deze premeting dient als referentie om de resultaten van een tweede meting, na de interventie, mee te vergelijken. Op die manier kan een evolutie in kaart gebracht worden. Door deze bevraging zowel af te nemen in de interventiegroep, waar de interventie doorgaat, als in de

controlegroep, waar de interventie niet doorgaat, kan een inschatting gemaakt worden of de evolutie die gemeten wordt tussen de pre- en de postmeting te wijten is aan de interventie. Hier worden eerst de resultaten van de premeting besproken, omdat dit een overzicht geeft van de stand van zaken voor de interventie. Deze informatie kan interessant zijn voor de interpretatie van de uiteindelijke effectevaluatie.

Significante verschillen tussen controle- en interventiegroep

Tabel 2 geeft een overzicht van de indicatoren die gemeten werden bij de premeting. Hierbij werd nagegaan in hoeverre deze indicatoren al verschilden tussen de interventie- en controlegroep bij de premeting. Er werden zes significante verschillen in indicatoren teruggevonden tussen de interventie- en controlegroep, namelijk voor de sociale norm rond gamen in het weekend, drie attitude-items en twee game-motieven.

Het eerste verschil tussen de interventie- en controlegroep bij de pretestmeeting wordt waargenomen voor de sociale norm rond gamen in het weekend. De leerlingen in de controlegroep schatten het gamegebruik van hun klasgenoten in het weekend hoger in dan de leerlingen in de interventiegroep (2,24 uur of 134,4 minuten/weekenddag bij interventiegroep t.o.v. 2,73 uur of 136,8 minuten/weekenddag bij controlegroep).

Met betrekking tot de determinant attitude werd voor drie van de acht attitude-items die bevraagd werden een significant verschil gevonden tussen de interventie- en controlegroep. Zo hadden leerlingen uit de interventiegroep een positievere houding ten aanzien van ‘beter niet gamen voor het slapengaan’ en hadden zij een negatievere houding ten aanzien van klasgenoten die ‘geen afspraken hebben rond gamen’ en ‘gamen voor het slapengaan’ in vergelijking met de leerlingen in de controlegroep.

Daarnaast werd ook een significant verschil waargenomen tussen beide groepen voor twee van de vijf game-motieven. Leerlingen uit de controlegroep gaven aan dat zij meer gamen om ‘de echte wereld te vergeten’ en ‘dingen te doen die in de werkelijkheid niet kunnen’ in vergelijking met leerlingen uit de interventiegroep.

Tabel 1: beschrijvende gegevens van de premeting van de interventie- en controlegroep.

Variabele	Interventie (n=198) Gemiddelde (SD)	Controle (n=127) Gemiddelde (SD)	Statistiek (df)
Gamegedrag (gemiddeld aantal uren/dag)			
Week	1,33(1,36)	1,20(1,23)	t=-0,811(311)
Weekenddag	1,94(1,66)	1,90(1,59)	t=-0,217(312)
Sociale norm (gemiddeld aantal uren/dag):			
Week	1,56(1,14)	1,79(1,28)	t=1,675(313)
Weekenddag	2,24(1,37)	2,73(1,48)	**t=2,922(303)****
Determinanten:			
Attitude rond eigen gamegedrag [1-5] (1= helemaal niet akkoord/– 5= helemaal akkoord)			
Afspraken rond gamen belangrijk	4,15(1,09)	4,06(1,16)	t=-0,717(323)
Tijd maken voor vrienden, familie en hobby's belangrijk	4,76(0,68)	4,85(0,55)	t=1,282(305)
Beter niet gamen voor slapengaan	3,96(1,22)	3,62(1,34)	**t=-2,288(250)***
Beter niet langer dan één uur na elkaar gamen	3,70(1,31)	3,56(1,37)	t=-0,912(323)
Attitude rond gamegedrag van klasgenoot [1-5] (1= helemaal niet ok - 5= helemaal ok)			
Klasgenoot heeft geen afspraken rond gamen	3,14(1,14)	3,41(1,08)	**t=2,148(322)***
Klasgenoot maakt geen tijd maken voor vrienden, familie en hobby's	2,04(1,29)	2,19(1,33)	t=0,998(322)
Klasgenoot speelt games net voor het slapengaan	2,93(1,21)	3,32(1,03)	**t=2,907(322)***
Klasgenoot speelt games langer dan één uur na elkaar	3,28(1,12)	3,51(1,07)	t=1,854(322)
Subjectieve norm – klasgenoten[1-5] (1= helemaal niet ok - 5= helemaal ok)			
Mening klasgenoten indien participant geen afspraken rond gamen	3,19(1,16)	3,33(1,05)	t=1,080(322)
Mening klasgenoten indien participant geen tijd maakt voor vrienden, familie en hobby's	2,11(1,12)	2,09(1,11)	t=-0,157(322)
Mening klasgenoten indien participant games speelt voor het slapengaan	3,09(1,11)	3,32(1,12)	t=1,801(322)
Mening klasgenoten indien participant langer dan één uur games speelt	3,37(1,08)	3,54(1,09)	t=1,334(322)
Subjectieve norm – ouders [1-5] (1= helemaal niet ok - 5= helemaal ok)			
Mening ouders indien participant geen afspraken rond gamen	2,34(1,26)	2,36(1,12)	t=0,203(291)
Mening ouders indien participant geen tijd maakt voor vrienden, familie en hobby's	1,65(1,00)	1,56(1,03)	t=-0,745(322)
Mening ouders indien participant games speelt voor het slapengaan	2,50(1,31)	2,65(1,24)	t=1,067(322)
Mening ouders indien participant langer dan één uur games speelt	2,76(1,26)	2,84(1,24)	t=0,586(322)
Game motieven [1-5] (1= helemaal niet akkoord - 5= helemaal akkoord)			
Echte wereld even vergeten	3,02(1,41)	3,35(1,22)	**t=2,087(261)***

Ontspannen	4,06(1,16)	4,27(0,92)	t=1,628(291)
Dingen doen die in het echte leven niet mogelijk	3,70(1,29)	4,03(1,11)	**t=2,326(268)**
Uit verveling	3,88(1,22)	3,88(1,15)	t=0,040(298)
Plezier	4,47(0,81)	4,59(0,74)	t=1,255(297)

VAD

Tabel 2: vervolg tabel 1 - beschrijvende gegevens van de premeting van controle- en interventiegroep

Variabele	Interventie (n=198) Gemiddelde (SD)	Controle (n=127) Gemiddelde (SD)	Statistiek (df)
Verslaving [0-4] (0= nooit – 4=zeer vaak)			
Moeilijk om te stoppen met gamen	1,54(1,29)	1,76(1,29)	t=1,521(321)
Anderen zeggen dat participant minder zou moeten gamen	1,22(1,19)	1,11(1,14)	t=-0,856(321)
Liever gamen dan tijd met anderen doorbrengen	0,97(1,14)	0,97(1,05)	t=-0,007(321)
Onrustig, gestrest, geïrriteerd gevoel omdat gamen niet mag	1,08(1,24)	1,18(1,25)	t=0,701(321)
Huiswerk slordig afwerken om te gamen	0,50(0,87)	0,65(1,07)	t=1,307(229)
Gamen omwille van slecht gevoel	1,19(1,27)	1,16(1,20)	t=-0,258(321)
Weinig slaap door gamen	0,65(1,06)	0,80(1,15)	t=1,285(321)
Eigen-effectiviteit [1-5] (1= helemaal akkoord – 5=helemaal niet akkoord)			
Moeilijk om afspraken na te komen	3,00(1,35)	2,88(1,29)	t=-0,752(275)
Moeilijk om geen games te spelen voor slapengaan	3,25(1,59)	3,12(1,50)	t=-0,651(269)
Moeilijk om niet langer dan één uur te gamen	2,82(1,61)	2,77(1,50)	t=-0,267(273)
Kennis [0-10]	4,66(1,96)	4,68(1,78)	t=0,098(313)
Communicatie met ouders/voogd [0-4] (0=niet – 4= meer dan 3 keer)			
Tijdens laatste maand gepraat over de gespeelde games	0,92(1,39)	0,84(1,30)	t=-0,496(316)
Tijdens laatste maand gepraat over hoe leuk gamen is	0,94(1,40)	1,02(1,47)	t=0,494(316)
Tijdens laatste maand gepraat over hoe ouders/voogd denken over gamen	0,65(1,15)	0,52(0,98)	t=-1,020(316)
Tijdens laatste maand samen games gespeeld met ouders/voogd	0,92(1,36)	0,74(1,25)	t=-1,144(316)
Afspraken met ouders/voogd [1-5] (0= helemaal niet akkoord – 5= helemaal akkoord)			
Ik mag gamen wanneer ik dat wil	3,19(1,49)	3,21(1,49)	t=0,090(287)
Ik mag gamen zolang ik dat wil	3,59(1,44)	3,58(1,40)	t=-0,050(294)
Ik mag alle games spelen die ik wil	2,92(1,60)	3,04(1,53)	t=0,608(286)
Afspraken over hoe vaak je mag gamen (missings)	(29)	(25)	
Ja	52,5%	51,2%	χ^2 (2) =1,341
Nee	31,1%	28,8%	
De volgende 2 items zijn enkel beantwoord door leerlingen die bij vorige item (afspraken over gamen) ja als			
Inspraak in afspraken rond gamen (missings)	(94)	(63)	
Ja, volledig	14,4%	14,1%	χ^2 (2) =0,064
Ja, deels	35,6%	37,5%	
Nee	50,0%	48,4%	
Herinneren ouders/voogd aan afspraken rond	(94)	(63)	
Nee	30,8%	21,9%	χ^2 (4) =3,020
Ja, 1x per week	14,4%	23,4%	
Ja, meerdere keren per	16,3%	15,6%	

	Ja, 1x per dag	17,3%	18,8%
	Ja, meerdere keren per	21,2%	20,3%

* $p < 0,05$, ** $p < 0,01$

Trends in gamen in beide groepen

Wat betreft de andere indicatoren werden geen verschillen waargenomen tussen beide groepen. Wel geeft de beschrijvende tabel van de pretest enkele patronen over gamen bij deze leeftijdsgroep.

Zo blijkt op basis van de gemiddelden dat de leerlingen in het weekend meer gamen dan in de week, en dat zij ook inschatten dat dit het geval is bij hun klasgenoten. Daarnaast blijkt op basis van de percentages (niet in tabel) dat 17,9% en 9,6% van de leerlingen in de interventiegroep en 19,5% en 7,1% van de leerlingen in de controlegroep nooit games speelt op respectievelijk week- en weekenddagen.

Wat betreft de subjectieve norm (wat de leerlingen denken dat hun klasgenoten/ouders denken over hun gamegedrag), zijn de antwoorden bij de items over de klasgenoten eerder neutraal. Dat kan er ofwel op wijzen dat leerlingen geen goed beeld hebben van de mening van hun klasgenoten over hun gamegedrag, ofwel dat klasgenoten geen uitgesproken mening hebben over het gamegedrag van anderen. Bij de antwoorden over de mening van ouders geven de leerlingen daarentegen wel aan dat zij denken dat hun ouders een kritische houding aannemen over het gamegedrag van hun kind.

De bevraagde game-motieven zijn duidelijke redenen om games te spelen, waarbij vooral 'ontspannen' en 'plezier' een grote rol lijken te spelen.

Tabel 3: scores op items die wijzen op een problematiek rond gamen.

Verslaving		***Nooit %***	***Zelden %***	***Soms %***	***Vaak %***	***Zeer vaak %***
Moeilijk om te stoppen met gamen	I	28,6	19,4	30,6	10,7	10,2
	C	18,9	26,0	29,1	11,8	14,2
Anderen zeggen dat participant minder zou moeten gamen	I	37,2	22,4	26,5	8,2	5,6
	C	38,6	27,6	22,8	6,3	4,7
Liever gamen dan tijd met anderen doorbrengen	I	45,9	26,0	18,9	3,6	5,6
	C	41,7	30,7	20,5	3,1	3,9
Onrustig, gestrest, geïrriteerd gevoel omdat gamen niet mag	I	42,9	28,1	15,3	5,6	8,2
	C	38,6	28,3	17,3	7,9	7,9
Huiswerk slordig afwerken om te gamen	I	68,4	17,9	9,7	3,1	1,0
	C	64,6	17,3	10,2	3,9	3,9
Gamen omwille van slecht gevoel	I	40,8	23,0	19,4	9,7	7,1
	C	37,8	29,1	18,9	7,9	6,3
Weinig slaap door gamen	I	66,3	14,3	10,7	6,1	2,6
	C	58,3	17,3	15,0	4,7	4,7

In het onderzoek werd de korte versie van de Video game Addiction Test gebruikt om ernstscores te berekenen. Hieruit blijkt dat 15,5% van de leerlingen mogelijks risicovol gamet, en 2,2% mogelijks problematisch.

VAT		***%***
Mogelijks risicovol gamen	I	15,3
	C	15,7
Mogelijsk probelmatisch gamen	I	1,5
	C	3,1

VAT-scores 1

VAD

Wat betreft de determinanten eigen effectiviteit, communicatie met ouders/voogd, kennis en afspraken is nog veel ruimte voor verbetering gezien de lage tot matige scores op deze items.

Tabel 4: selectie van schalen met iets lagere scores, verdeeld naar percentages en opgesplitst tussen interventie- en controlegroep.

Eigen-effectiviteit		***Helemaal akkoord %***	***Akkoord %***	***Neutraal %***	***Niet akkoord %***	***Helemaal niet akkoord %***
Moeilijk om afspraken na te komen	I	15,2	25,5	22,4	17,6	19,4
	C	14,3	29,5	26,8	12,5	17,0
Moeilijk om geen games te spelen voor slapengaan	I	20,6	18,2	12,7	12,7	35,8
	C	17,9	22,6	17,9	12,3	29,2
Moeilijk om niet langer dan één uur te gamen	I	30,5	21,3	11,6	9,1	27,4
	C	27,0	22,7	18,0	11,7	20,7
Communicatie met ouders/voogd		***Niet %***	***1x %***	***2x %***	***3x %***	***>3x %***
Tijdens laatste maand gepraat over de gespeelde games	I	60,1	15,5	9,8	1,6	13,0
	C	61,6	15,2	9,6	4,8	8,8
Tijdens laatste maand gepraat over hoe leuk gamen is	I	59,6	15,5	8,3	4,1	12,4
	C	59,2	11,2	12,0	3,2	14,4
Tijdens laatste maand gepraat over hoe ouders/voogd denken over gamen	I	67,9	15,0	8,3	2,1	6,7
	C	71,2	14,4	8,8	2,4	3,2
Tijdens laatste maand samen games gespeeld met ouders/voogd	I	58,5	18,1	7,3	5,2	10,9
	C	64,8	16,8	5,6	4,8	8,0
Afspraken met ouders/voogd		***Helemaal niet akkoord %***	***Niet Akkoord %***	***Neutraal %***	***akkoord %***	***Helemaal akkoord %***
Ik mag gamen wanneer ik dat wil	I	16,0	23,4	17,1	12,0	31,4
	C	16,7	21,9	14,9	16,7	29,8
Ik mag gamen zolang ik dat wil	I	11,0	17,1	14,4	16,6	40,9
	C	9,6	16,5	20,0	13,9	40,0
Ik mag alle games spelen die ik wil	I	26,3	22,9	12,6	9,1	29,1
	C	22,1	21,2	15,0	14,2	27,4

Effecten

In dit deel wordt het effect van Vlucht naar Avatar besproken op het gamegedrag en de determinanten van gedrag van de leerlingen in de interventiegroep. Tabel 5 geeft de resultaten weer van deze effectevaluatie.

Gedrag

Wanneer gekeken wordt naar gedrag, werd er geen significant effect gevonden voor het gamegedrag op week- en weekenddagen. De gemiddelde gametijd op een weekdag daalde zowel in de interventie- als controlegroep, waarbij er wel een iets grotere daling werd waargenomen in de interventiegroep (-10,2 minuten) t.o.v. de controlegroep (-1,2 minuten). De gemiddelde game-tijd op een weekenddag daalde lichtjes in de interventiegroep (-1,8 minuten) en steeg lichtjes in de controlegroep (+5,4 minuten).

Determinanten

*Sociale norm

Er werd geen significant interventie-effect waargenomen voor de sociale norm (de inschatting van het game-gedrag van de klasgenoten) op een weekdag, maar wel op een weekenddag. Bij de leerlingen in

de interventiegroep werd een stijging waargenomen in de ingeschatte gametijd van de klasgenoten (+14,4 minuten), terwijl de leerlingen in de controlegroep de gametijd van de klasgenoten lager inschatten bij de posttest (-13,8 minuten). Dit is een onverwachte vaststelling, aangezien de interventie o.a. gericht was op het meer bewust maken van leerlingen omtrent het reële gamegedrag van de klasgenoten.

*Attitude

Met betrekking tot attitude werden geen significante interventie-effecten waargenomen. Zowel in de interventie- als controlegroep stegen of daalden de scores lichtjes, maar er kon geen trend in de antwoorden teruggevonden worden.

*Subjectieve norm

Voor de subjectieve norm werden ook geen significante interventie-effecten waargenomen, noch kon een trend in de veranderingen in de interventie- en controlegroep tussen pre- en posttest vastgesteld worden.

*Game motieven

Er werd een significant interventie-effect waargenomen voor het motief 'gamen om de echte wereld te vergeten'. Leerlingen in de interventiegroep gingen meer akkoord met deze stelling bij de posttest dan de leerlingen in de controlegroep. Daar vond slechts een lichte stijging in de score plaats. De game-motieven 'ontspannen' en 'plezier' bleken echter nog steeds de belangrijkste redenen om te gamen (net zoals bij de pretest).

*Verslaving

Er werd geen significant interventie-effect waargenomen voor de items rond verslaving. Er werd wel een lichte daling gevonden in de scores bij zowel de interventie- als controlegroep.

*Eigen-effectiviteit

Er werd geen significant interventie-effect waargenomen op de eigen-effectiviteit van de leerlingen rond bewust gamen. In zowel de interventie- als controlegroep werd een lichte stijging in eigen effectiviteit waargenomen.

*Kennis

Met betrekking tot kennis werd een significant interventie-effect gevonden, waarbij een grotere stijging in de score op de kennistest wordt waargenomen in de interventiegroep dan in de controlegroep.

*Communicatie met ouders/voogd

Er werd geen significant interventie-effect waargenomen voor de communicatie met ouders. Zowel bij de interventie- als controlegroep werd een lichte daling waargenomen betreffende het praten met ouders over (bewust) gamen.

*Afspraken met ouders

Er werd een significant interventie-effect gevonden voor het item 'ik mag gamen zolang ik dat wil'. Bij de leerlingen in de interventie-groep werd een daling waargenomen, in vergelijking met een stijging

bij de leerlingen in de controlegroep. Dit kan erop wijzen dat ouders strenger geworden zijn door de implementatie van de Vlucht naar Avatar-interventie.

Wat betreft de vraag over het hebben van ‘specifieke afspraken rond gamen’ wordt een lichte stijging waargenomen in het aantal leerlingen dat akkoord gaat in zowel de interventie- (+6,6%) als controlegroep(+5,1%). Bij de items die peilen naar de inspraak bij de afspraken en de herinneringen van de ouders rond gameafspraken (enkel voor de leerlingen die regels hebben rond gamen) werd een lichte stijging waargenomen in de percentages bij de interventiegroep in vergelijking met de controlegroep.

Tabel 5: resultaten effectevaluatie

Variabele		Pretest Gemiddelde (SD)	Posttest Gemiddelde(SD)	Tijd*Groep (β)
Gedrag				
Week	I	1,33(1,36)	1,16(1,27)	F=1,402
	C	1,20(1,23)	1,18(1,12)	
Weekenddag	I	1,94(1,66)	1,91(1,56)	F=0,439
	C	1,90(1,59)	1,99(1,51)	
Sociale norm				
Week	I	1,56(1,14)	1,51(0,99)	F=0,322
	C	1,79(1,28)	1,65(1,15)	
Weekenddag	I	**2,24(1,37)**	**2,48(1,37)**	**F=6,359***
	C	**2,73(1,48)**	**2,50(1,46)**	
Attitude				
Afspraken rond gamen belangrijk	I	4,15(1,09)	4,21(1,13)	F=0,068
	C	4,06(1,16)	4,12(1,12)	
Tijd maken voor vrienden, familie en hobby's belangrijk	I	4,76(0,68)	4,83(0,59)	F=0,480
	C	4,85(0,55)	4,87(0,44)	
Beter niet gamen voor slapengaan	I	3,96(1,22)	3,99(1,28)	F=0,505
	C	3,62(1,34)	3,60(1,30)	
Beter niet langer dan één uur na elkaar gamen	I	3,70(1,31)	3,65(1,28)	F=1,500
	C	3,56(1,37)	3,35(1,39)	
Subjectieve norm - klasgenoten				
Klasgenoot heeft geen afspraken rond gamen	I	3,14(1,14)	3,10(1,23)	F=1,271
	C	3,41(1,08)	3,46(1,06)	
Klasgenoot maakt geen tijd maken voor vrienden, familie en hobby's	I	2,04(1,29)	1,95(1,27)	F=0,371
	C	2,19(1,33)	1,97(1,27)	
Klasgenoot speelt games net voor het slapengaan	I	2,93(1,21)	2,94(1,17)	F=0,005
	C	3,32(1,03)	3,39(1,11)	
Klasgenoot speelt games langer dan één uur na elkaar	I	3,28(1,12)	3,23(1,06)	F=2,925
	C	3,51(1,07)	3,65(1,02)	
Subjectieve norm - ouders				
Mening klasgenoten indien participant geen afspraken rond gamen	I	3,19(1,16)	3,20(1,10)	F=0,160
	C	3,33(1,05)	3,35(1,09)	
Mening klasgenoten indien participant geen tijd maakt voor vrienden, familie	I	2,11(1,12)	2,06(1,16)	F=0,983
	C	2,09(1,11)	2,21(1,21)	
Mening klasgenoten indien participant games speelt voor het slapengaan	I	3,09(1,11)	3,01(1,15)	F=1,960
	C	3,32(1,12)	3,44(1,01)	
Mening klasgenoten indien participant langer dan één uur games speelt	I	3,37(1,08)	3,41(1,07)	F=0,295
	C	3,54(1,09)	3,61(0,93)	
Mening ouders indien participant geen afspraken rond gamen	I	2,34(1,26)	2,52(1,28)	F=1,380
	C	2,36(1,12)	2,33(1,26)	
Mening ouders indien participant geen tijd maakt voor vrienden, familie en	I	1,65(1,00)	1,58(1,04)	F=0,114
	C	1,56(1,03)	1,54(1,01)	
Mening ouders indien participant games speelt voor het slapengaan	I	2,50(1,31)	2,33(1,15)	F=1,944
	C	2,65(1,24)	2,62(1,24)	

Mening ouders indien participant langer dan één uur games speelt	I	2,76(1,26)	2,83(1,20)	F=0,249
	C	2,84(1,24)	2,86(1,15)	

Variabele		Pretest Gemiddelde (SD)	Posttest Gemiddelde(SD)	Tijd*Groep (β)
Motieven				
Echte wereld even vergeten	I	**3,02(1,41)**	**3,51(1,20)**	**F=4,500***
	C	**3,35(1,22)**	**3,46(1,22)**	
Ontspannen	I	4,06(1,16)	4,32(0,96)	F=0,914
	C	4,27(0,92)	4,29(0,96)	
Dingen doen die in het echte leven niet mogelijk zijn	I	3,70(1,29)	4,10(1,03)	F=2,531
	C	4,03(1,11)	4,13(0,99)	
Uit verveling	I	3,88(1,22)	4,08(1,13)	F=0,096
	C	3,88(1,15)	4,04(1,17)	
Plezier	I	4,47(0,81)	4,51(0,86)	F=0,779
	C	4,59(0,74)	4,68(0,65)	
Verslaving				
Moeilijk om te stoppen met gamen	I	1,54(1,29)	1,47(1,23)	F=0,287
	C	1,76(1,29)	1,63(1,16)	
Anderen zeggen dat participant minder zou moeten gamen	I	1,22(1,19)	0,93(1,02)	F=1,745
	C	1,11(1,14)	0,98(1,06)	
Liever gamen dan tijd met anderen doorbrengen	I	0,97(1,14)	0,77(1,05)	F=0,487
	C	0,97(1,05)	0,87(1,08)	
Onrustig, gestrest, geïrriteerd gevoel omdat gamen niet mag	I	1,08(1,24)	0,94(1,10)	F=0,003
	C	1,18(1,25)	1,00(1,11)	
Huiswerk slordig afwerken om te gamen	I	0,50(0,87)	0,45(0,89)	F=0,026
	C	0,65(1,07)	0,58(0,91)	
Gamen omwille van slecht gevoel	I	1,19(1,27)	1,30(1,32)	F=0,412
	C	1,16(1,20)	1,17(1,22)	
Weinig slaap door gamen	I	0,65(1,06)	0,54(0,96)	F=0,874
	C	0,80(1,15)	0,56(1,00)	
Eigen-effectiviteit				
Moeilijk om afspraken na te komen	I	3,00(1,35)	3,18(1,48)	F=0,066
	C	2,88(1,29)	3,02(1,35)	
Moeilijk om geen games te spelen voor slapengaan	I	3,25(1,59)	3,40(1,50)	F=0,04
	C	3,12(1,50)	3,35(1,51)	
Moeilijk om niet langer dan één uur te gamen	I	282(1,61)	2,87(1,53)	F=0,547
	C	2,77(1,50)	2,95(1,41)	
Kennis				
10 meerkeuzevragen	I	**4,66(1,96)**	**6,59(1,97)**	**F=49,815****
	C	**4,68(1,78)**	**4,94(2,03)**	

Variabele		Pretest Gemiddelde (SD)	Posttest Gemiddelde(SD)	Tijd*Groep (β)
Communicatie				
Tijdens laatste maand gepraat over de gespeelde games	I	0,92(1,39)	0,88(1,25)	F=0,215
	C	0,84(1,30)	0,80(1,28)	
Tijdens laatste maand gepraat over hoe leuk gamen is	I	0,94(1,40)	0,84(1,28)	F=0,149
	C	1,02(1,47)	0,90(1,39)	
Tijdens laatste maand gepraat over hoe ouders/voogd denken over gamen	I	0,65(1,15)	0,61(1,08)	F=0,0005
	C	0,52(0,98)	0,41(0,83)	
Tijdens laatste maand samen games gespeeld met ouders/voogd	I	0,92(1,36)	0,91(1,34)	F=0,376
	C	0,74(1,25)	0,59(1,04)	
Afspraken				
Ik mag gamen wanneer ik dat wil	I	3,19(1,49)	3,12(1,49)	F=0,053
	C	3,21(1,49)	3,14(1,47)	
Ik mag gamen zolang ik dat wil	I	**3,59(1,44)**	**3,47(1,46)**	**F=5,929***
	C	**3,58(1,40)**	**3,75(1,33)**	
Ik mag alle games spelen die ik wil	I	2,92(1,60)	3,13(1,64)	F=0,002
	C	3,04(1,53)	3,11(1,60)	
Afspraken over hoe vaak je mag gamen				
Ja	I	52,5%	59,1%	
	C	51,2%	56,3%	
Nee	I	31,1%	52,8%	
	C	28,8%	27,8%	
Ik weet het niet	I	15,0%	15,9%	
	C	20,0%	8,1%	
Inspraak in afspraken rond gamen				
Ja, volledig	I	14,4%	20,5%	
	C	14,1%	12,7%	
Ja, deels	I	35,6%	37,6%	
	C	37,5%	42,3%	
Nee	I	50,0%	41,9%	
	C	48,4%	45,1%	
Herinnering ouders/voogd aan				
Nee	I	30,8%	35,0%	
	C	21,9%	28,2%	
Ja, 1x per week	I	14,4%	16,2%	
	C	23,4%	23,9%	
Ja, meerdere keren per	I	16,3%	12,8%	
	C	15,6%	12,7%	
Ja, 1x per dag	I	17,3%	14,5%	
	C	18,8%	22,5%	
Ja, meerdere keren per	I	21,2%	21,4%	
	C	20,3%	12,7%	

* p < 0,05, ** p < 0,01

Procesevaluatie

Op basis van een interview met de leerkrachten van de acht interventiescholen werd nagegaan in welke mate de zes lessen op een goede manier werden geïmplementeerd (geleverde componenten) en wat de leerkrachten vonden van deze lessen. De lessen werden, op les zes na, volgens de leerkrachten volledig uitgevoerd zoals voorgeschreven. Les zes werd in vier van de interventiescholen volledig geïmplementeerd, in de vier andere interventiescholen werden de meeste onderdelen correct uitgevoerd (enkel de opdrachten 'Weekschema invullen' en 'Weekschema naleven' werden in deze scholen niet uitgevoerd).

Bij het beoordelen van de lessen werd bij elke les nagevraagd wat de leerkrachten ervan vonden. Elke leerkracht kreeg vier stellingen voorgelegd: "Deze les sluit aan bij de leefwereld van de jongeren in mijn klas", "Deze les creëerde positieve interactie in mijn klas", "Ik was zelf comfortabel met het werken met deze les in mijn klas" en "De uitleg is voldoende om de les zelfstandig te gebruiken". Alle leerkrachten waren (helemaal) akkoord dat de lessen goed aansloten bij de leefwereld van de jongeren, dat ze een positieve interactie creëerden met de leerlingen, en dat de uitleg volstond om de lessen zelfstandig uit te werken. Daarnaast voelden zij zich ook comfortabel om met de lessen aan de slag te gaan.

In de posttest werd ook een vragenlijst over de procesevaluatie van Vlucht naar Avatar opgenomen. Daardoor konden de antwoorden van de leerkrachten (betreffende de geleverde dosis/componenten) vergeleken worden met de antwoorden van de leerlingen (betreffende de ontvangen dosis/componenten). De bevraging bij de leerlingen was echter vrij beperkt en omvatte slechts een aantal items en geen grondige bevraging van alle lessen en componenten. Tabel 4 geeft een overzicht van de resultaten bij de leerlingen. Hieruit bleek dat 70,6 % van de leerlingen de interventie leuk vond en 56,1% vond het makkelijk. Daarnaast gaf 56,5% van de leerlingen aan bijgeleerd te hebben over bewust gamen, en 45,0% kreeg meer inzicht in het eigen gamegedrag.

Tabel 6: procesevaluatie leerlingen

Procesevaluatie		Valide
Algemene mening over VnA (missings)		(2)
	Helemaal niet leuk	3,4%
	Niet leuk	3,1%
	Neutraal	22,9%
	Leuk	27,9%
	Heel leuk	42,7%
		(2)
	Heel moeilijk	1,2%
	Moeilijk	0,9%
	Neutraal	41,8%
	Makkelijk	34,1%
	Heel makkelijk	22,0%
Zelftest (missings)		(2)
	Ja	65,6%
	Nee	8%
	Ik weet het niet	26,3%
Ontvangen componenten volgens leerlingen		
Interview met ouders over gamegedrag van hun kind (missings 2)	Ja	45,2%
	Nee	35,3%
	Ik weet het niet	19,5%
Hoekenwerk (o.a. kruiswoordraadsel, verhalen) (missings 2)	Ja	49,8%
	Nee	21,5%
	Ik weet het niet	20,2%
Digitaal bordspel (missings 3)	Ja	59,0%
	Nee	23,6%
	Ik weet het niet	17,4%
Rollenspel (missings 3)	Ja	40,1%
	Nee	28,6%
	Ik weet het niet	31,4%
Een weekschema rond gezond gamen werd opgesteld (missings 3)	Ja	42,2%
	Nee	34,8%
	Ik weet het niet	23,0%
		(189)
Een weekschema rond gezond gamen werd uitgeprobeerd (missings)	Ja	63,2%
	Nee	25,0%
	Ik weet het niet	11,8%
Met ouders over VnA gepraat (missings 3)	Ja	40,7%
	Nee	59,3%

Bijgeleerd over gamen door VnA (missings)		(3)
	Ja	56,5%
	Nee	22,7%
	Ik weet het niet	20,8%
Bijgeleerd over eigen gamedrag door VnA (missings)		(3)
	Ja	45,0%
	Nee	28,6%

VAD

Ik weet het niet	26,4%

Associatie tussen proces- en effectevaluatie

Er werd nagegaan of het uitblijven van interventie-effecten gelinkt was aan de implementatiegraad van de lessen (op basis van de antwoorden van de leerlingen). Daarvoor werden er extra analyses uitgevoerd, waarbij de variabele 'Implementatiegraad' opgenomen werd. Zo konden de interventie-effecten vergeleken worden tussen de controlegroep, een groep met lagere 'VnA'-implementatiegraad en een groep met een hogere 'VnA'-implementatiegraad. Significante interventie-effecten werden vastgesteld voor de sociale norm rond gamen in het weekend ($F=3,170$, $p<0,05$) en kennis ($F=28,8$, $p<0,01$), waarbij een hogere inschatting van het gamegedrag van de klasgenoten en een grotere kennis rond bewust gamen werd vastgesteld bij een hogere implementatiegraad.

Conclusies

Samengevat kunnen volgende effecten toegeschreven worden aan Vlucht naar Avatar. Het voornaamste interventie-effect werd waargenomen voor de determinant 'Kennis'. Daarbij werd een duidelijke stijging waargenomen bij de interventiegroep in vergelijking met de controlegroep. Op basis van de proces-effect-analyses bleek eveneens dat de groep met de hoogste implementatiegraad meer bijleerde over bewust gamen dan de groep met een lagere implementatiegraad.

Bovendien werden nog een aantal andere positieve evoluties waargenomen. Jongeren in de interventiegroep ervaren een daling in de duur die zij mogen gamen van hun ouders in vergelijking tot de controlegroep. Ook wat betreft het hebben van afspraken rond gamen werd een lichte stijging waargenomen bij het aantal leerlingen dat akkoord gaat, maar dit zowel in de interventie- (+6,6%) als controlegroep(+5,1%). Bij de items die peilen naar de inspraak bij de afspraken en de herinneringen van de ouders rond game-afspraken (enkel voor de leerlingen die regels hebben rond gamen) werd een lichte stijging waargenomen in de percentages bij de interventiegroep in vergelijking met de controlegroep. Uit deze evaluatie is het moeilijk te concluderen of de stijging in het hebben van afspraken komt doordat de ouders hun gedrag hebben gewijzigd naar aanleiding van het interview in Vlucht naar Avatar of dat de perceptie van de leerlingen gewijzigd is naar aanleiding van de evaluatie.

We vinden voor beide groepen dat er heel wat wordt gegamed. In onze steekproef (beide groepen samen) zegt 19% dat ze de afgelopen weekdagen niet hebben gegamed. 8% zegt de afgelopen weekenddagen niet te hebben gegamed.

Een hierbij aansluitend interventie-effect is dat de geschatte gametijd van klasgenoten in het weekend bleek gestegen te zijn bij de interventiegroep en gedaald bij de controlegroep (sociale norm).

Wat betreft het gedrag werden geen effecten waargenomen, maar wel een trend in de goede richting. De gemiddelde game-tijd op een weekdag daalde zowel in de interventie- als controlegroep. Er werd daarbij wel een iets grotere daling waargenomen in de interventiegroep (-10,2 minuten = -12,8%) dan in de controlegroep (-1,2 minuten = -1,7%). De gemiddelde game-tijd op een weekenddag daalde lichtjes in de interventiegroep (-1,8 minuten = -1,5%) en steeg lichtjes in de controlegroep (+5,4 minuten = +4,7%).

Het uitblijven van de significantie kan mogelijk verklaard worden door een 'power' probleem. Op voorhand toonde een 'sample size' berekening aan dat ongeveer 350 leerlingen nodig waren om een effect size waar te nemen van 0,15, mogelijks is de huidige sample size (325 leerlingen waarvan 198 in interventie en 127 in controle) net te laag om dit effect aan te tonen. Dit zou ook kunnen verklaren

waarom amper significante effecten werden gevonden in de bijkomende analyses, waarbij de proces- en effectevaluatie aan elkaar gelinkt werden.

De resultaten tonen wat betreft vluchtgedrag een significant ongewenst effect. Hoewel de controlegroep meer vluchtgedrag stelt bij pretest, merken we bij posttest dat er een significant grotere stijging is in vluchtgedrag bij de interventiegroep. Daartegenover is er in de controlegroep nauwelijks een stijging. Schuilt er een gevaar in onze interventie dat we kinderen wijzen op de mogelijkheid van gamen om even weg te vluchten? Extra analyses tonen aan dat het 'ontdekken' van de mogelijkheid tot vluchtgedrag bij gamers zich zowel manifesteert bij veel-gamers als bij weinig-gamers. Een andere mogelijke verklaring is dat leerlingen meer bewust kunnen geworden zijn over mogelijke redenen om te gamen, en tot het besef gekomen zijn dat ze soms gamen om te vluchten.

Wel vinden we een positief significant effect op het item 'zolang gamen als je wilt'. De interventiegroep geeft aan dat dit minder het geval is als ervoor. Ook is er een iets grotere stijging in het hebben van specifieke afspraken rond gamen thuis in de interventiegroep tegenover de controlegroep. Al moet opgemerkt dat ook de controlegroep een stijgende trend aannam. (Mogelijks heeft dit te maken met de informed consent die bij de ouders terecht is gekomen, waardoor ze beïnvloed worden. Het kan ook te maken hebben met het afnemen van de vragenlijst zelf.) Van de kinderen die zeggen dat ze specifieke afspraken hebben, zijn er in de interventiegroep bij postmeting ook meer die zeggen dat ze inspraak hadden in die afspraken.

Discussie en aanbevelingen

Wat betreft de meetinstrumenten

Deze studie maakte gebruik van een vooraf gegenereerde code die elke respondent op de vragenlijst invulde. De respondent gebruikte dezelfde code bij de pretest als bij de posttest. Hierdoor konden op anonieme wijze individuele vragenlijsten gekoppeld worden. Toch konden leerlingen anoniem invullen, terwijl noch leerkrachten, noch analytici antwoorden konden terugbrengen op het individu.

Er kon tussen pre en post voor 84% een match gemaakt worden. De mismatch bestaat uit 32 leerlingen van een bepaalde school die de code verkeerd gebruikten. Voor de overige mismatch gaan we uit van enkele afwezigheden en copy-paste foutjes van de code.

Op basis van deze resultaten strekt het tot aanbeveling om in deze context op voorhand gemaakte codes te gebruiken, wanneer de respondenten vooraf gekend zijn is dit een degelijke werkwijze. Bovendien hoorden we van geen enkele leerkracht moeilijkheden of klachten rond deze code. Ook ontstond onder de leerlingen nergens discussie over anonimiteit, wat bij een andere studie in het verleden, die werkte met zelf gegenereerde codes, wel voorkwam. In deze studie waren de respondenten ook wel ouder dan in de huidige studie.

De effectmeting toont dat voor sommige determinanten in zowel interventie- als controlegroep gewenste effecten plaats vinden. Een natuurlijk ontwikkelingsproces is mogelijk. Ook het invullen van de vragenlijst kan op zich al een preventief effect hebben en de communicatie tussen leerkracht en leerlingen of onder leerlingen onderling openen. Monitoringdata toont inderdaad dat leerlingen heel wat vragen hadden en een verhoogde interesse toonden in het thema. In de toekomst kan aangeraden worden om de vragenlijst af te nemen aan het einde van een schooldag, waardoor we interactie tussen de leerlingen onderling tot een minimum herleiden.

Wat betreft de steekproef

Aangezien we werken met een beperkte steekproef, worden er eerder trends in plaats van significante verschillen gevonden in de resultaten.

We vinden zes significante verschillen terug tussen interventie- en controlegroep bij de *premeting*: voor de sociale norm rond gamen in het weekend, drie attitude-items en twee game-motieven.

Wat betreft sociale norm is het zo dat gebruik van roesmiddelen bij peers meestal hoger wordt ingeschat dan in realiteit het geval is. Ook in onze sample schatten de leerlingen het gemiddeld aantal uren dat klasgenootjes gamen in het weekend hoger in dan wat er daadwerkelijk wordt gegamed. Hoewel zowel interventie- als controlegroep het reële gebruik overschatten, maakt de interventiegroep een iets betere inschatting, en de controlegroep een iets grotere overschatting.

Ook voor de significant verschillende attitude-items tussen interventie- en controlegroep zien we eenzelfde patroon. Daarbij hebben leerlingen uit de interventieklassen een iets striktere houding tegenover gamen en houden de leerlingen uit de controleklassen er een iets meer permissieve attitude op na.

We vinden ook een significant verschil voor vluchtgedrag. Leerlingen uit de controlegroep geven vaker aan games te gebruiken om 'de echte wereld even te vergeten'.

Er is een patroon merkbaar. De controlegroep is de groep die de minst gewenste sociale norm hebben, de minst gewenste attitude én het meeste vluchtgedrag vertonen. Dit betekent dat er statistisch gezien meer risico bestaat op problematisch gamen in de controlegroep tegenover de interventiegroep. Zo is er in dit geval theoretisch gezien meer preventieve marge te behalen op sociale normen, attitudes en vluchtgedrag bij de controlegroep dan in de interventiegroep.

Een verklaring voor de significante verschillen kan niet gegeven worden. Omdat de klassen willekeurig werden ingedeeld in interventie- of controlegroep, is een selectiebias uitgesloten. De verschillen zouden op toeval kunnen berusten. Deze significante verschillen tonen wel dat er diversiteit bestaat tussen klasgroepen. Bovendien is er sprake van een vrij kleine steekproef. Bij een grotere steekproef kunnen dergelijke verschillen mogelijk uitgevlakt worden.

Wat betreft implementatie

Omdat deze sample significante verschillen toont tussen groepen die willekeurig werden ingedeeld, vindt men ook in de realiteit ongetwijfeld een diversiteit in gedrag en determinanten tussen klasgroepen. Zo is het goed mogelijk dat een interventie in een bepaalde context werkt op determinanten waar helemaal geen preventieve winst meer te behalen is.

Dan komt de vraag hoe in een reële setting de intermediair, in dit geval de leerkracht, een inschatting kan maken of een interventie rond bijvoorbeeld attitude gewenst is in zijn klasgroep. Daarvoor moet de leerkracht niet alleen zijn klasgroep goed kennen, maar ook het fenomeen gamen en preventie. Maar men moet zich afvragen of de leerkracht die inschatting wel kan maken, want gamen is voor veel leerkrachten een onbekende wereld. Leerkrachten gaven toe dat ze van hun leerlingen en de handleiding van Vlucht naar Avatar zelf tijdens de trial veel hebben bijgeleerd over het fenomeen gamen.

Wat betreft methodiek(ontwikkeling)

In Vlucht naar Avatar zien we de positieve effecten van gamen voor de ontwikkeling van het kind niet over het hoofd. Daarom heeft het pakket dan ook niet als doel de effectieve gametijd van alle leerlingen te verminderen. Vlucht naar Avatar is een universeel preventieprogramma dat kennis,

inzichten en vaardigheden wil versterken. Die hebben kinderen nodig om op een verantwoordelijke manier te gamen. Op die manier probeert Vlucht naar Avatar te vermijden dat leerlingen in de toekomst problematisch gamegedrag zouden vertonen. We verwachtten dan ook niet dat Vlucht naar Avatar effecten zou hebben op het huidige gamegedrag of de gametijd. Graag geven we ook mee dat problematisch gamen niet louter bepaald wordt door de tijd die men besteed aan gamen, maar dat het gamegedrag afgewogen moet worden tegenover andere vrijetijdsbestedingen. Als gamen te zwaar doorweegt op de balans kan het als problematisch gezien worden.

Vanuit literatuur en onderzoek weten we dat universele preventie niet voor de hand liggend is. Met deze aanpak zullen voornamelijk non-problematische gamers bereikt worden, loop je het risico dat men gamen onnodig zal problematiseren, enzovoort. Voor deze aanpak wordt dus best enkel gekozen na zorgvuldige afweging. Selectieve preventie is in de meeste contexten waarschijnlijk kosten-effectiever. (van Leeuwen. & Goossens, 2016). Maar in de praktijk (leerkrachten, preventiewerk) is er veel vraag naar universele pakketten. De schoolwerking leent zich bovendien sowieso beter voor universele pakketten.

Idealiter maakt de leerkracht, voor hij aan de slag gaan met Vlucht naar Avatar, een inschatting of het volledige pakket geschikt is, en of het voldoende ingaat op thema's die leven in de klas. We vermoeden dat bepaalde onderdelen minder geschikt zijn in functie van universele preventie (bijvoorbeeld les 5), terwijl andere onderdelen voor iedereen geschikt zijn (kennis, afspraken met ouders, ...) Momenteel beschikken we over te weinig evidentie om de leerkracht te ondersteunen om deze inschatting op een grondige wijze te maken. Op lange termijn dient deze mogelijkheid onderzocht te worden (ook voor andere thema's).

Naast vragen over hun eigen gamegedrag, stelden we de leerlingen vragen naar het gamegedrag van klasgenoten. Vanuit de sociale normtheorie over andere middelen zoals tabak, alcohol en drugs weten we dat deze sociale norm immers een rol speelt in het beslissingskader over het eigen gedrag. Als kinderen de gametijd van vriendjes te hoog inschatten, en de interventie slaagt erin om die perceptie te corrigeren naar beneden toe, kan dat een invloed op het eigen gamegedrag hebben. Rond gamen hebben we hier echter geen zekerheid over, aangezien er geen evidentie bestaat dat de sociale normtheorie ook voor gamen opgaat.

We zien dat de interventie ervoor zorgt dat kinderen na afloop de gametijd in het weekend van hun klasgenootjes nog hoger inschatten. Door de kleine steekproef is enige voorzichtigheid geboden, maar als we de interventiegroep opsplitsen tussen kinderen die veel gamen en kinderen die weinig gamen, zien we dat de weinig-gamers bij postmeting de gametijd in het weekend significant hoger inschatten tegenover de premeting. De veel-gamers daarentegen schatten de weekend-gametijd significant lager in tegenover de premeting. Als we er vanuit gaan dat de sociale norm theorie ook toepasbaar is op gamen, kunnen deze **resultaten er mogelijks op wijzen dat een sociale norm-methodiek rond gepercipieerde gametijd bij peers zeker plaats kan hebben bij selectieve of/en geïndiceerde preventie-interventies.**

Opvallend vinden de leerlingen dat ze zelf op een bewuste manier met gamen omgaan. Tegelijkertijd denken ze wel dat hun klasgenootjes minder bewust met gamen omgaan. Dit wijst aan de ene kant op sociaal wenselijke antwoorden wat eigen gamen betreft, maar is tegelijkertijd een duidelijk sociaal patroon. Want, als kinderen denken dat hun peers minder bewust met gamen omgaan, heeft dit een invloed op hun eigen permissiviteit wat bewust gamen betreft. "De anderen doen het immers ook niet." **Een universele preventieve interventie rond verantwoord gamen zou dan beter inzetten op de norm rond 'verantwoord' gamen (wat vinden kinderen verantwoord gamen) en het opstellen van**

een klasprofiel hierrond. Mogelijks kan het ook zijn dat kinderen zichzelf hoger inschatten dan hun medeleerlingen, omdat ze het gevoel hebben dat ze het ook effectief beter doen. De tips die gegeven worden over 'verantwoord gamen' kunnen aanvullend extra in de verf gezet worden in een vastzettingsmoment (bijvoorbeeld tips uithangen in de klas, top drie maken, …) bij een herwerking.

Kinderen geven ook aan dat ze eigenlijk geen goed beeld hebben van wat de klasgenoten denken over hun eigen gamegedrag. **De kinderen kennen het verschil tussen verantwoord en onverantwoord gamen, maar communiceren daar niet over met elkaar.**

Door lage scores op het bestaan van en de kennis van afspraken thuis rond gamen en de communicatie met ouders over gamen kan men daar preventief nog winst behalen. Hoewel Vlucht naar Avatar ook hierop inzet, zien we in de resultaten dat dit niet onverdeeld succesvol is. We zien zelfs bij postmeting bij beide groepen een lichte daling in communicatie met de ouders. De redenen hiervoor zijn duister en ons niet duidelijk, zeker niet gezien ouders actief betrokken worden in de les. Heeft het te maken met de tijd van het jaar (de grote vakantie lag al een maand achter hen en de routine van school was er al terug)? Omdat we dezelfde daling vinden bij beide groepen, is het alleszins niet zo dat Vlucht naar Avatar de communicatie met de ouders actief vermindert, integendeel het probeert net de communicatie te bevorderen.

Daartegenover weten de kinderen wel dat hun ouders een kritische houding aannemen tegenover gamen. **Belangrijk is om via andere methodieken de ouders te helpen om deze kritische houding thuis te realiseren**, maar misschien is de educatieve school based interventie hiervoor niet voldoende. De thuissituatie wordt door Vlucht naar Avatar enkel via de leerling betrokken. Er bestaat echter ook een opvoedingsondersteuningsaanbod dat hier specifiek voor gamen via de ouders op inzet. **Een actieve combinatie van Vlucht naar Avatar met deze methodiek 'Als kleine kinderen groot worden – gamen' is aan te raden als versterking van de interventie.** Dit materiaal explicieter in verband brengen met het lespakket kan de effecten van het pakket vergroten. We weten uit literatuur dat preventie naar kinderen en jongeren meer effectiviteit zal kennen wanneer ook de ouders betrokken worden. (Velthuizen et al., 2016)

We vinden ook lage scores op eigen-effectiviteit in het opvolgen van die afspraken bij de leerlingen. Toch bewerkstelligt de interventie geen significant positieve effecten op de eigen effectiviteit van de leerlingen. Zowel interventie- als controlegroep gaat erop vooruit. In de procesevaluatie geven leerkrachten bovendien aan dat de oefening met de weekschema's opmaken en vervolgens naleven te gecompliceerd was of te eentonig. Enkele leerkrachten voerden deze oefening dan ook niet uit en andere leerkrachten onvolledig of op een andere manier. **Belangrijk om met de herwerking hier sterker op in te zetten en een leukere, creatieve, inspirerende lesvorm te vinden om deze inhoud over te brengen** (digitaal, via bordboeken, op andere plek in de lessenreeks, …).

Wel scoort Vlucht naar Avatar effect op de kenniscomponent. De leerlingen halen gemiddeld minder dan de helft op de kennistoets bij premeting. Dat stijgt significant bij de interventiegroep bij postmeting. Daar haalt de interventiegroep bijna 7 op 10 terwijl de controlegroep bij postmeting nog gemiddeld steeds minder dan de helft scoort. Ook als de leerlingen zelf wordt gevraagd of ze hebben bijgeleerd, zegt meer dan de helft te hebben bijgeleerd over bewust gamen. Iets minder dan de helft kreeg meer inzicht in eigen gamegedrag.

BIBLIOGRAFIE

van Leeuwen, L. & Goossens, F.X. (2016). Problematisch gamen: aanbevelingen voor preventie. Utrecht: Trimbos Instituut.

Velthuizen, B., Looyé, M., van't Klooster, B. Lammers, J., Albert. I. (2016). Richtlijnen verslavingpreventie binnen het onderwijs. Utrecht: Trimbos Instituut.

VAD

BIJLAGE 1 – vragenlijst evaluatieonderzoek

VAD



Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

ID

Hallo,

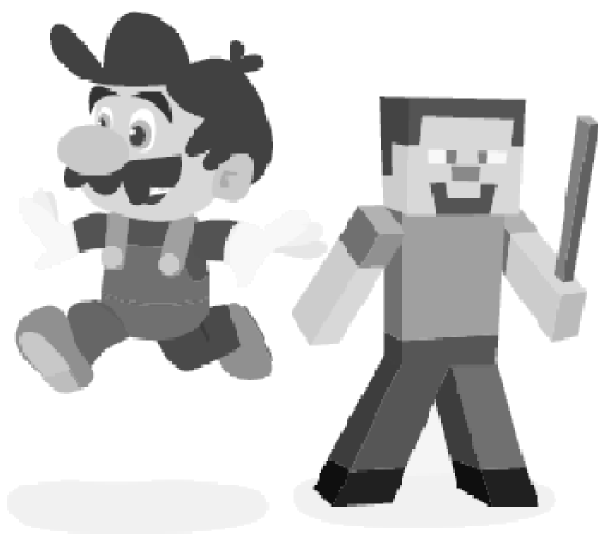
We willen je vragen om deze vragenlijst in te vullen. De vragen gaan over gamen en het gamegedrag bij 10- tot 12-jarigen.

Niemand, behalve de onderzoekers, krijgt jouw antwoorden te zien.
Je hoeft je dus geen zorgen te maken dat je leraar, ouders of klasgenoten kunnen zien wat je hebt ingevuld.
Er zijn geen “goede “of “foute“ antwoorden. Vul gewoon in wat het beste bij jouw situatie past.

We hopen dat je deze vragenlijst wilt invullen. Je deelname aan het onderzoek is niet verplicht. Als je deze vragenlijst niet wilt invullen, mag je dat tegen de leerkracht zeggen.

Alvast bedankt voor je hulp!

* ID-code:





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Algemene gegevens

* In welk jaar ben je geboren?

* In welke maand is je verjaardag?

* Wat is de datum van vandaag?

	DD	MM	JJJJ
Datum	/	/	

* Ben je een meisje of een jongen?

- Meisje
- Jongen

* Welke taal spreek je meestal thuis?

- Nederlands
- Andere

* Bij welke volwassenen woon je? *(Je mag meer dan 1 vakje aankruisen wanneer je op twee locaties woont, bijvoorbeeld een week bij jouw moeder en een week bij jouw vader.)*

- [ ] Bij mijn moeder en vader samen
- [ ] Bij mijn moeder
- [ ] Bij mijn vader
- [ ] Bij mijn moeder en haar nieuwe partner
- [ ] Bij mijn vader en zijn nieuwe partner
- [ ] Bij mijn grootouder(s)
- [ ] Andere volwassenen



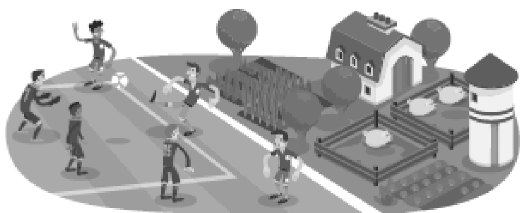


Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Eigen gamegedrag

* Hoeveel uur per dag heb je de afgelopen week in je vrije tijd games gespeeld? *(Met gamen bedoelen we spelletjes spelen op de computer, spelconsole zoals Xbox en Nintendo, tablet, smartphone/gsm.)*

	Niet	< 30 minuten/dag	30 minuten tot 1 uur/dag	1 uur tot 1.5 uur/dag	1.5 uur tot 2 uur/dag	2 uur tot 3 uur/dag	3 uur tot 4 uur/dag	4 uur tot 5 uur/dag	5 uur of meer /dag
Tijdens schooldagen (maandag t.e.m. vrijdag)	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Tijdens weekenddagen (zaterdag t.e.m. zondag)	○	○	○	○	○	○	○	○	○





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 1

We willen meer informatie verzamelen over jouw mening ten opzichte van je eigen gamegedrag en het gamegedrag van jouw klasgenootjes. Duid daarom aan in welke mate je het eens bent met volgende uitspraken.

* Ik denk dat het belangrijk is om afspraken te hebben over hoe lang en hoe vaak ik game.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens

* Ik denk dat het belangrijk is om naast het spelen van games ook tijd te maken voor vrienden, familie en andere hobby's.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens

* Ik denk dat het beter is om niet meer te gamen net voor het slapengaan.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens

* Ik denk dat het beter is om niet langer dan een uur na elkaar games te spelen.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 2

* Wat vind je van een klasgenoot die geen afspraken heeft over hoe lang en hoe vaak hij/zij games speelt?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat vind je van een klasgenoot die naast het spelen van games geen tijd maakt voor vrienden, familie en andere hobby's?

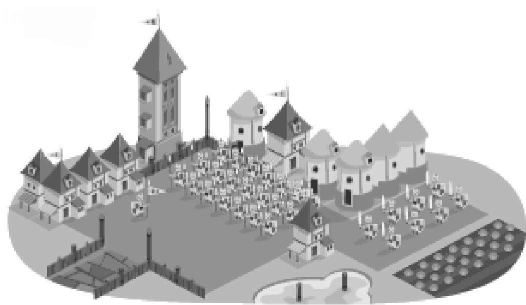
- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat vind je van een klasgenoot die net voor het slapengaan nog games speelt?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat vind je van een klasgenoot die langer dan een uur na elkaar games speelt?

- ◯ Helemaal ok
- ◯ Ok
- ◯ Geen uitgesproken mening
- ◯ Niet ok
- ◯ Helemaal niet ok





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 3

Met deze vragen willen we weten wat de mening is van jouw omgeving (klasgenootjes en ouders) over jouw gamegedrag.

* Wat denk je dat de meeste van je klasgenootjes ervan zouden vinden mocht je geen afspraken hebben over hoe lang en hoe vaak je games speelt?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat denk je dat de meeste van je klasgenootjes ervan zouden vinden mocht je naast het spelen van games geen tijd maken voor vrienden, familie en andere hobby's?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat denk je dat de meeste van je klasgenootjes ervan zouden vinden mocht je nog games spelen net voor het slapengaan?

- ◯ Helemaal ok
- ◯ Ok
- ◯ Geen uitgesproken mening
- ◯ Niet ok
- ◯ Helemaal niet ok

* Wat denk je dat de meeste van je klasgenootjes ervan zouden vinden mocht je langer dan een uur na elkaar games spelen?

- ◯ Helemaal ok
- ◯ Ok
- ◯ Geen uitgesproken mening
- ◯ Niet ok
- ◯ Helemaal niet ok





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 4

* Wat denk je dat je ouders ervan zouden vinden mochten jullie geen afspraken hebben over hoe lang en hoe vaak jullie games spelen?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat denk je dat je ouders ervan zouden vinden mocht je naast het spelen van games geen tijd maken voor vrienden, familie en andere hobby's?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat denk je dat je ouders ervan zouden vinden mocht je nog games spelen net voor het slapengaan?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok

* Wat denk je dat je ouders ervan zouden vinden mocht je langer dan een uur na elkaar games spelen?

- Helemaal ok
- Ok
- Geen uitgesproken mening
- Niet ok
- Helemaal niet ok





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 5

Volgende uitspraken gaan jouw motieven na om games te spelen.

* Ik speel games om de echte wereld even te vergeten.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/ niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik game (bijna) nooit

* Ik speel games om te ontspannen.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/ niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik game (bijna) nooit

* Ik speel games om dingen te doen die in het echte leven niet mogelijk zijn.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/ niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik game (bijna) nooit

* Ik speel games omdat ik me verveel.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/ niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik game (bijna) nooit

* Ik speel games voor mijn plezier.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/ niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik game (bijna) nooit





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 6

* Hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak

* Hoe vaak zeggen anderen (bijvoorbeeld ouders of vrienden) dat je minder zou moeten gamen?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak

* Hoe vaak ga je liever gamen dan dat je je tijd met anderen doorbrengt (bijvoorbeeld vrienden of ouders)?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak

* Hoe vaak voel je je onrustig, gestrest of geïrriteerd omdat je niet mag gamen?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak

* Hoe vaak maak je je huiswerk snel en slordig af om te kunnen gamen?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak

* Hoe vaak ga je gamen omdat je je slecht voelt?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak

* Hoe vaak slaap je te weinig door te gamen?

- Nooit
- Zelden
- Soms
- Vaak
- Zeer vaak





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Enkele vragen over jouw gamegedrag
Deel 7

* Ik vind het moeilijk om afspraken rond gamen na te komen.

- ◯ Helemaal mee eens
- ◯ Een beetje mee eens
- ◯ Niet mee eens/ niet mee oneens
- ◯ Een beetje oneens
- ◯ Helemaal oneens
- ◯ Ik game (bijna) nooit

* Ik vind het moeilijk om geen games meer te spelen voor het slapengaan.

- ◯ Helemaal mee eens
- ◯ Een beetje mee eens
- ◯ Niet mee eens/ niet mee oneens
- ◯ Een beetje oneens
- ◯ Helemaal oneens
- ◯ Ik game (bijna) nooit

* Ik vind het moeilijk om niet langer dan één uur te gamen.

- ◯ Helemaal mee eens
- ◯ Een beetje mee eens
- ◯ Niet mee eens/ niet mee oneens
- ◯ Een beetje oneens
- ◯ Helemaal oneens
- ◯ Ik game (bijna) nooit





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Gamegedrag van klasgenoten

Denk bij het invullen van de vragen aan al jouw klasgenoten en niet alleen aan jouw beste vrienden of vriendinnen.

* Hoeveel uur per dag denk je dat jouw klasgenoten games spelen?

	Niet	< 30 minuten/dag	30 minuten tot 1 uur/dag	1 uur tot 1.5 uur/dag	1.5 uur tot 2 uur/dag	2 uur tot 3 uur/dag	3 uur tot 4 uur/dag	4 uur tot 5 uur/dag	5 uur of meer /dag
Tijdens schooldagen (maandag t.e.m. vrijdag)	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Tijdens weekenddagen (zaterdag t.e.m. zondag)	○	○	○	○	○	○	○	○	○





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Kennis over gamegebruik

* Wanneer je gamet word je minder creatief.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* Gamen kan je oog-hand coördinatie verbeteren.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* Door te gamen leer je problemen op te lossen, bijvoorbeeld een puzzel of een raadsel oplossen.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* Door te gamen heb je minder snel last van pijnlijke ogen.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* Gamen is sowieso ongezond.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* Door te gamen leer je sneller te reageren.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* **Online** games die je met veel mensen samen speelt en die geen einde hebben zijn het meest verslavend.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* **Offline** games die je met veel mensen samen speelt en die geen einde hebben zijn het meest verslavend.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* Jongens spelen minder vaak games dan meisjes.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet

* De meeste kinderen die games spelen, hebben daarnaast ook nog heel wat andere hobby's, vrienden en vrijetijdsbestedingen.

- Juist
- Fout
- Ik weet het niet


+5
+5
+5
7864



Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Communicatie met ouders/voogd

* Heb je tijdens de laatste maand met een ouder/voogd gepraat over de games die je speelt?

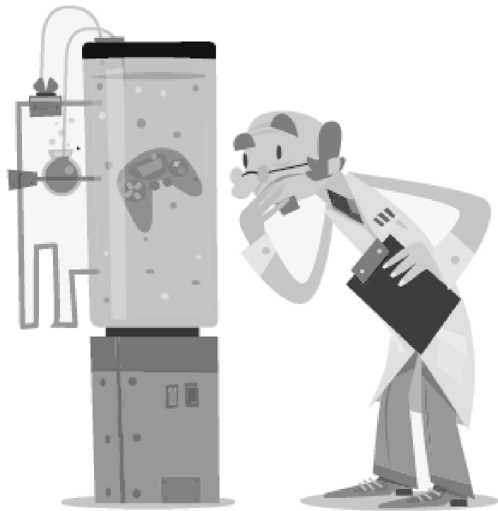
- Niet
- Eén keer
- Twee keer
- Drie keer
- Meer dan drie keer

* Heb je tijdens de laatste maand met een ouder/voogd gepraat over hoe leuk je gamen vindt?

- Niet
- Eén keer
- Twee keer
- Drie keer
- Meer dan drie keer

* Heb je tijdens de laatste maand met een ouder/voogd gepraat over hoe zij denken over games spelen?

- Niet
- Eén keer
- Twee keer
- Drie keer
- Meer dan drie keer



* Heb je tijdens de laatste maand met een ouder/voogd samen games gespeeld?

- Niet
- Eén keer
- Twee keer
- Drie keer
- Meer dan drie keer



Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Afspraken

Nu stellen we je vragen over de afspraken van jouw ouders/voogd. Indien je bij meerdere volwassenen apart woont, zijn deze vragen van toepassing voor de ouder/ voogd waar je meest bij woont. Als je evenveel bij beide volwassenen woont, mag je één ouder/voogd kiezen om deze vragen te kunnen beantwoorden.

* Ik mag van mijn ouders/voogd gamen wanneer ik dat wil.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik weet het niet

* Ik mag van mijn ouders/voogd gamen zolang ik dat wil.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik weet het niet

* Ik mag van mijn ouders/voogd alle games spelen die ik wil.

- Helemaal mee eens
- Een beetje mee eens
- Niet mee eens/niet mee oneens
- Een beetje oneens
- Helemaal oneens
- Ik weet het niet

* Heb je thuis afspraken over hoe vaak je mag gamen?

- Ja
- Nee
- Ik weet het niet





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Afspraken

* Had je iets te zeggen over afspraken rond gamen?

- ◯ Ja, volledige inspraak
- ◯ Ja, deels inspraak
- ◯ Nee

* Herinneren je ouders/voogd jou aan de regels rond gamen?

- ◯ Ja, meerdere keren per dag
- ◯ Ja, één keer per dag
- ◯ Ja, meerdere keren per week
- ◯ Ja, één keer per week
- ◯ Nee





Vragenlijst (pre): Vlucht naar Avatar

Einde

Bedankt voor jouw deelname!

